PHILIPS VIDEOPAC 4

Air-Sea War	- Battle
See-und Luftkrieg	- Panzerschlact
Bataille Navale	- Combat de Chars
Guerra Aero-Navale	- Battaglia Carriarmati
Luft-Sø Krig	- Tank-Krig
Luft-Och Sjöslag	- Stridsvagnsduell
Guerra Aero-Naval	- Batalla

ENGLISH

This videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DUETSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 11.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 13.

SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kapplats på rätt sätt och slå upp sidan 15.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 17.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 19.

PORTUGUÊS

Este Videopac é um de toda uma série, para ser usada com o Computador Videopac Philips G7000. Estes Videopacs poderão oferecer muito divertimento, estímulo a educação para toda a família. Verifique que o Computador Videopac seja bem instalado, depois consulte página 21.

Instructions for Use (page 3)

ENGLISH

Air-Sea War
(2 players) Press key 1, 2 or 3

You will need timing and accuracy for this game, as you try to shoot down the enemy craft while dodging its missiles. Score a point for each direct hit on your opponent's craft, and deduct one if you hit a neutral ship. You have 3 minutes to play. When the game is over (time = 00:00), the player with the most points wins.

key	type of missile
1	rear-launch, guided

2	rear-launch, not guided
3	forward-launch, guided

Use left handset for aeroplane and right handset for submarine.

climb

faster (plane)
slower (sub)

slower (plane)
faster (sub)

dive

Fire missiles using the handset button.

left right

The missiles can also be controlled by handsets (keys 1 and 3 only).

Battle
(2 players) Press one of keys A to L

Battle demands great skill in handling the controls of the tank, especially when turning and firing. You each have 20 rounds. Score a point for each direct hit. There are 3 minutes to play: when game is over (time = 00:00 or both players out of ammunition), the player with most points wins. Variations of this game are given by: guided missiles (controlled by joystick), minefield (mines marked by a white cross)-your opponent gains a point each mine you hit, and hilly terrain (you cannot fire or move through the barriers).

key	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
mines present	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
control of missiles	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
no. of barriers	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

Use left or right handset to control your tank. For best results, imagine that you are actually in the tank.

forward

spin anti-clockwise spin clockwise

reverse

Press handset button to fire - the last three rounds have a different colour.

missile anti-clockwise missile clockwise

Missiles can be controller by handsets (games D, E, F, J, K and L only).

Each time a game is finished, press RESET, 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

```
   (a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac.
       Remove existing Videopac by placing one hand
       next to it, and pulling handle upwards.
       Replace Videopac in its box. Refer now to
       instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the
       Videopac Computer from the mains.
```

Check procedure
If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed). Press RESET. The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

Gebrauchsanleitung (Seite 5)

DUETSCH

See- und Luftkrieg
(2 Spieler) Drücke 1, 2 oder 3

Sie werden das richtige Zeitund Raumgefühl nötig haben, ween Sie den Gegner abschießen wollen und dabei den feindlichen Geschossen ausweichen müssen. Für jeden Treffer am gegnerischen Fahrzeug gibt es einen Punkt. Ein Punkt wird Ihnen abgezogen, wenn Sie ein neutrales Schiff treffen. Die Spieldauer beträgt drei Minuten. Bei Spielende (Zeitanzeige = 00:00) hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen.

Drücke	Geschoßtyp
1	Schuß nach hinten, gelenkt
2	Schuß nach hinten, ungelenkt
3	Schuß nach vorn, gelenkt

Das linke Bedienkästchen steuert das Flugzeug, das rechte das U-Boot.

auftauchen

schneller (Flugzeug)
langsamer (U-Boot)

langsamer (Flugzeug)
schneller (U-Boot)

tauchen

Auslösen der Kanonen durch Knopfdruck.

links rechts

Die Geschosse lassen sich durch die Spielkästchen ebenfalls lenken. (nur bei Variante 1 und 3).

Panzerschlacht

(2 Spieler) Drücke eine Taste A bis L

Dieses Spiel erfordert großes Geschick beim Steuern des Panzers, besonders bei Wendemanövern und beim Schießen. Jeder Spieler hat 20 Schuß. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt. Die Spieldauer beträgt 3 Minuten. Bei Spielende (Zeitanzeige = 00:00 oder beide Spieler sind ohne Munition) gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Variaten dieses Spieles sind gegeban durch: Lenkraketen (durch den Spielhebel gesteuert), Minenfelder (Minen werden durch ein weißes Kreuz markiert; der Gegner erhält einen Punkt für jede Mine, die Sie trifft) und hügeliges Gelände (Sie können nicht durch die Hindernisse hindurchfahren oder -schießen.)

Taste	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
Minenlagen	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
Steuerung der Lenkwaffen	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
Anzahl der Hindernisse	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

Das linke Bedienkästchen steuert das Flugzeug, das rechte das U-Boot.

vorwärts

Links-drehung Rechts-drehung

zurück

Sie feuern per Knopfdruck Die letzten drei Schuß erscheinen in einer anderen Farbe.

Geschoß Links-drehung Geschoß Rechts-drehung

Die Lenkwaffen (Spiele D, E, F, J, K und L) lassen sich ebenfalls mit den Spielkästchen steuern.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint "SELECT GAME" auf dem Bildschirm. Sie können nun

```
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem
   Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen.
   Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren
   Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und
   zeihen Sie das Netzteil aus der Steckdose.
```

Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac -Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kerzen Ton ab und es sollte "SELECT GAME" auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen

Die Anweisungen
SELECT GAME: Spieleuswahl

Mode d'emploi (page 7)

FRANÇAIS

Bataille Aero-Navale
(2 joueurs) Appuyer sur la touche 1 - 2 ou 3

Le jeu nécessite calcul et précision pour essayer de détuire les forces adverses, tout en évitant leurs projectiles. Un point est marqué pour chaque coup direct porté à l`adversaire; un point est soustrait si l`on touche un navire neutre. Le jeu dure 3 mn. A sa fin (temps 00:00), le vainqueur est le joueur ayant marqué le plus de points.

touches	types de projectiles
1	lancement arrière guidé
2	lancement arrière non guidé
3	lancement avant guidé

Utiliser le boiter de commande gauche pour les avions, droit pour les sous-marins.

montée

accélération avion ralentissement avion

ralentissement sous-marin accélération sous-marin

descente (plongée)

Pour tirer les projectiles, presser la touche du boîtier de commande.

gauche droite

Les projectiles peuvent aussi être dirigés par le manche à balai du boitier de commande (touches 1 et 3 seulement).

Combat de Chars
(2 joueurs) Appuyer sur l`une des touches A à L

Le combat demande beaucoup d`adresse pour manipuler les commandes du char, spécialement pour tourner et tirer.
Chaque joueur peut tirer 20 fois et un point est marqué pour chaque tir au but. Le jeu est limité à 3 minutes.
Lorsqu`il est fini (temps 00:00 ou après épuisement des munitions), le vainqueur est le joueur ayant marqué le plus de points. Il est possible de varier le jeu en: quidant les projectiles (dirigés par le manche à balai), posant un champ de mines (l`adversaire marque un point lorsque l`on saute sur une mine - croix blanche -), en élevant des barricades (il est impossible de tirer ou de passer au travers des obstacles).

touches	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
présence de mines	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
contrôle des projectiles	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
nombre d`obstacles	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

Utiliser les boitiers de commande pour diriger les chars. Pour de meilleurs résultats, s`imaginer que l`on est réellement dans le char.

avant
rotation per la gauche rotation par la droite
arrière

Pour tirer, appuyer sur la touche du boitier de commande. Les trois derniers projectiles ont une couluer différente.

rotation par la gauche rotation par la droute

Les projectiles peuvent être dirigés par le manche à balai du boitier de commande (jeux DEF-JKL seulement).

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible

```
a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac. Pour enlever
   une cartouche Videopac placer une main sur le
   pupitre près du logement de la cartouche et
   tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac
   dans sa boîte. Introduire une nouvelle cartouche
   dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure an téléviseur
   et débrancher le Videopac Computer de secteur pour
   utiliser normalement le téléviseur.
```

Procedure de vérification
Si l'equipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:
Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. An cas contraire, vérifier que l'équipement est installé confermément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches
RESET: remise à zéro

Instructions
SELECT GAME: choix d`un jeu

Gebruiksaanwijzing (pagina 9)

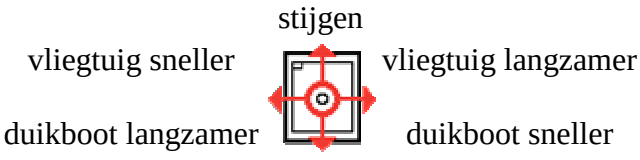
NEDERLANDS

Air-Sea War
(2 spelers) druk op toets 1, 2 of 3

Goed gevoel voor coördinatie en accuratesse zijn verseist voor dit spel. U probeert het vaartuig van de tegenpartij met uw raketten te raken en zijn raketten te ontwijken. Voor elke treffer krijgt u een punt. Treft u per ongeluk een neutraal schip, dan krijgt u een strafpunt. Het spel duurt 3 minuten. De speler die dan de meeste punten heeft is de winnaar.

toets	raket-type
1	Achterwaarts gelanceerd en gestuurd
2	Achterwaarts gelanceerd en niet gestuurd
3	Voorwaarts gelanceerd en gestuurd

Linker spelregelaar voor het vliegtuig. Rechter spelregelaar voor de duikboot.



dalen

Druk op knop om raketten af te vuren.

links rechts

Drukt u op de knoppen 1 of 3, dan kunnen de raketten ook gestuurd worden.

Battle
(2 spelers) druk op toetsen A t/m L

'BATTLE' of tankslag vergt veel vaardigheid, speciaal als het erop aankomt de tanks te laten draaien en vuren.

Elke speler heeft 20 schoten en ontvangt één punt voor elke treffer. Speelduur is 3 minuten, tenzij de munitie eerder op is. Winnaar is degene, die de meeste punten weet te vergaren. Dit spel kent verschillende varianten, zoals: gestuurde rakeeten, mijnenvelden (mijnen worden aangeduid door een wit kruisje en elke keer als een tank op een mijn loopt, krijgt de tegenpartij een punt), en heuvelachtig terrein (men kan niet door of over de heuvels schieten).

toets	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
mijnen	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
gestuurde raketten	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
aantal obstakels	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

De tanks worden gestuurd met de stuurknuppel. Stel u voor, dat u zelf in de tank zit!

vooruit
draai linksom drai rechtsom
achteruit

Druk op knop om raket af te vuren. De laatste drie projectielen hebben een afwijkende kleur.

raket naar links raket naar rechts

Bij de varianten D, E, F, J, K en L kunnen de raketten met de stuurknuppel gericht worden.

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets. Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:

```
a) Een ander spel kiezen.
b) Een ander Videopac in het apparaat plaatsen.
   Laat een hand op het apparaat rusten, vlak
   naast de sleuf, en trek het Videopac met uw
   andere hand omhoog. Doe het Videopac direct
   terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing
   voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c) Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het
   TV apparaat en haal de steker van uw Videopac
   Computer uit het stopcontact.
```

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!). Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het gevel, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel

Istruzioni d'uso (pagina 11)

ITALIANO

Guerra Aero-Navale
(2 giocatori) Premere il tasto 1, 2 o 3

E necessario tempestività e precisione per questo gioco poichè si cercherà di sparare al mezzo del nemico evitando i suoi missili. Si accumula un punto (e viene indicato) ad ogni bersaglio nemico colpito, e viene invece dedotto se viene colpita una imbarcazione neutrale. Sono a disposizione 3 minuti di gioco. Quando il gioco termina (tempo = 00:00), vince il giocatore con il maggior numero di punti.

tasti	tipi di missili
1	lancio di retrovia, guidato
2	lancio di retrovia, non guidato
3	lancio frontale, guidato

Usare il telecomando di sinistra per gli aerei e quello di destra per i sottomarini.

prendere quota

accelerazione (aereo) rallentamento (aereo)

rallentamento (sottomarino) accelerazione (sottomarino)

immersione

Fare fuoco usando il tasto del telecomando.

sinistra destra

I missili possono essere controllati con i telecomandi (solo con i tasti 1 e 3)

Battaglia Carriarmati
(2 giocatori) Premere uno dei tasti da A o L

La battaglia richiede una grande abilità nel manovrare i comandi del carro armato in particolare quando si spara. Ognuno dispone di 20 colpi. Si accumalo un punto per ogni bersaglio centrato. Sonoa disposizione 3 minuti, di gioco: quando il gioco termina (tempo = 00:00 o entrambi i giocatori con munizioni esaurite), vince il giocatore con il maggior numero di punti. Varianti a questo gioco sono date da: Proiettili guidati (controllati con le leve di comando), campo minato (croci bianche). L`avversario guadagna un punto ogni mina o ostacolo che colpisci. (Non è possibile sparare o muoversi attraverso gli ostacoli.)

tasti	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
presenza mine	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
controllo proiettili	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
numero di ostacoli	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

Usare il telecomando di sinistra o destra per controllare i carriarmati. Per combattere efficacemente immaginate di essere nel carroarmato.

in avanti

rotazione in senso antiorario roteazione in senso orario

in dietro

Premere il tasto del telecomando per sparare. Gli ultimi tre colpi disponibili sono di diverso colore.

proiettile in senso antiorario proiettile in senso orario

I proiettili possono essere controllati con i telecomandi (solo i giochi D, E, F, J, K e L).

Ogni volta che un qioco é terminato premere RESET, sullo schermo apparirà 'SELECT GAME' ed ora:

```
  a) Selezionare un'altro gioco
O b) Selezionare un'altra Videopac. Togliere
     questa Videopac dall'alloggio prendendola
     con la maniglia estraendola verso l'alto.
     Riporre la Videopac nella propria custodia.
     Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac
O c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV
     e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.
```

Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET. Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istrzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti
RESET: azzeramento

Le istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco

Brugsanvisning (side 13)

DANSK

Luft-Sø krig
(2 spillere) Indtast 1, 2 eller 3

Dette spil kræver tidsberegning og præcision, for at man kan nedskyde eller sænke fjendens fly eller ubåde ved affyring af missiler. Hver direkte træffer af fjenden giver 1 point, og man mister 1 point ved at ramme de neutrale skibe. Spilletiden er 3 minutter, og når denne er ublobet (tiden = 00:00) vinder spilleren med flest point.

spil	skydemuligheder
1	bagudrettede og dirigerede missiler.
2	lodret bagudrettede ikke dirigerede missiler.
3	fremadrettede og dirigerede missiler.

Den venstre betjeningsenhed styrer flyet og den højre ubåden.

stigning
accelerering af flyet bremsningat flyet
bremsning af ubåden accelerering af ubåden
dyk

Missilerne affyres ved at trykke på knappen.

venstre hojre

Missilerne kan også kontrolleres v.h.a. betjeningsenheden - dog kun i spil 1 og 3.

Tank krig
(2 spillere) Indtast et af spillene fra A til L

Tank krig kræver stor dygtighed med manovreringen af tanken specielt ved drejninger og affyringer. Hver spiller har 20 skud, og for hver direkte træffer får man 1 point. Spilletiden er 3 minutter, og spillet er slut når tiden viser 00:00, eller begge spillere har opbrugt deres ammunition. Spilleren med flest point vinder. Spillets 12 variationsmuligheder er bestemt af: dirigering af missilerne (kontrolleret af styrepinden), udægning af minefelter (minerne er markeret med hvide krydsmodspilleren får point ved påkørsler). og opsætning af barrierer. (man kan ikke skyde eller køre gennem barriererne).

spil	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
miner udlagt	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
dirigering af missilerne	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
antal barrierer	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

Venstre og hojre betjeningsenhed anvendes til styring af kamprogmene. Forestil Dem f. ex. at De sidder i den.

Kørselsretninger:
fremad

drejning mod uret drejning med uret

bagud

Knappen udløser missiler - de tre sidste runder har forskillig farve.

missilerne drejer mod uret missilerne drejer med uret

Missilerne kan dirigeres med betjeningsenhederne - dog kun i spil D, E, F, J, K og L.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET, og SELECT GAME fremtræder på skærmern, hvorefter De enten:

```
a) Vælger et andet spil i Videopacen
```

```
Eller b) Vælger en adnen Videopac. Den netop anvendte
         Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt
         op af tastaturet. Videopacen lægges derefter
         tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter lases
         brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og
         afbryd Videopac Computeren.
```

Kontrolprocedure
Kvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET. TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, hontakt de Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Instruktionerne
SELECT GAME: vælg spil

Bruksanvisning (sidan 15)

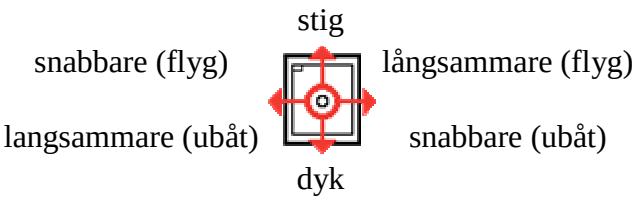
SVENSKA

Luft- Och Sjöslag
(2 deltagare) Tryck på tangent 1, 2 eller 3

Det här spelet fordrar anpassning och noggranhet då man skall försöka träffa fiendens farkoster och undvika hans bomber eller raketer. Man får en poäng för varje direktträff på motståndarens farkoster och avdrag med en om man råkar träffa ett neutralt fartyg. Spelet tar tre minuter och när det är slut (klockan = 00:00) vinner den som har flest poäng.

tangent	projektilbana
1	bakåt, styrd
2	bakåt, ej styrd
3	framåt, styrd

Använd vänster köraggregat för flygplan och höger köraggregat för ubåtar.



Avskjutning görs med knappen på köraggregatet.

vänster höger

Projektilerna kan kontrolleras med köraggregatet (endast tangenterna 1 och 3).

Stridsvagnsduell
(2 deltagare) Tryck på en av tangenterna A till L

Stridsvagnsduell kräver stor skicklighet speciellt när det gäller styrningen av stridsvagnarna vid inriktning och skjutning. Var och en har 20 skott. En poäng för varje träff. Spelet är slut efter 3 minuter (klockan = 00:00) eller när båda deltagarna har slut på ammunitionen. Den vinner som har flest poäng. Spelet kan varieras med: styrda projektiler (kontrolleras med styrspaken), minfält (minorna markeras med vita kors och motståndaren erhåller en poäng för varje gång man kör på en mina) och kuperad terräng (man kan inte skjuta eller röra sig genom barriärerna).

tangent	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
minor	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
styrning av projecktiler	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
antal barriärer	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

Använd vänster eller höger köraggregat för kontroll av stridsvagnarna. Bästa resultat får man genom att forsöka föreställa sig att man sitter i stridsvagnen.

framåt
vridning moturs vridning medurs
bakåt

Fyra av med knappen på köraggregatet-de tre sista skotten har en annan färg.

projektilen moturs projektilen medurs

Projektilerna kan kontrolleras med köraggregaten (endast spelen D, E, F, J, K och L).

Tryck på RESET varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:

```
a) Välj ett annat spel
b) Välj ett spel i en annan Videopackassett.
   Tag bort kassetten genom att ta tag i
   handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka
   Videopackassetten i sin förvaringsask. Läs
```

```
   bruksanvisningen för nästa Videopac.
c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren
   och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.
```

Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen. Tryck på tangenten RESET. TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad engligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: ålterställning

Instruktioner
SELECT GAME: välj spel

Käyttöohje (soville 17)

SUOMI

Air-Sea War
(2 pelaajaa) Paina näppäintä 1, 2 tai 3

Tässä pelissä tarvitaan oikeaa ajoitusta ja tarkkuutta, kun yrltät ampua alas vihollisen koneen samalla kun väistät sen ohjusksia. Saat pisteen joka kerta kun osut vihollisen koneeseen ja menetät pisteen, kun osut puolueettomaan laivaan. Peliaikaa on 3 minuuttia. Kun aika on loppo (00:00), eniten pisteitä saanut voitta.

näppäin	ohjustyyppi
1	perästä ammuttava, ohjattava
2	perästä ammuttava, ei-ohjattava
3	keulasta ammuttava, ohjattava

Käytä vasenta ohjausyksikköä lentokoneelle ja oikeaa sukellusveneelle.

nousu
nopeammin (kone) hitaammin (kone)
hitaammin (vene) nopeammin (vene)
sukeelus

Laukaise ohjukset ohjausyksikön kytikimellä.

vasen oikea

Myös ohjuksia voidaan ohjata ohjausyksiköllä. (vain näppäimet 1 ja 3).

Battle
(2 pelaajaa) Paina yhtä näppäimistä A:sta L:ään

Peli vaati tankin ohjausvivun erittäin hyvää hallintaa, varsinkin kun käännät ja ammut yhtaikaa. Kummallakin on 20 vuoroa. Piste tulee jokaisesta osumasta. Peliaikaa on 3 minuuttia. Kun peliaikaa on kulunut (aika = 00:00 tai molemmilta pelaajilta ovat ammukset loppuneet), voittaja on se jolla on enemmän pisteitä. Vauhtelua peliin saadaan ohjattavilla ohjuksilla (ohjaus tapahtuu ohjausvivulla), miinakentällä (miinat on merkitty valkoisella rastilla - vastapelaaja saa pisteen jokaisesta miinasta johon törmäät) tai maastoesteillä (et voi tulittaa tai liikkua esteiden läpi).

näppäin	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
miinat	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
ohjusten ohjaus	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
esteiden määrä	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

Ohjaa tankkia vasemmalla tai oikealla ohjausyksiköllä. Kuvittele itse olevasi tankissa.

eteen

kääntö vastapäivään kääntö myötäpäivään

taakse

Paina kytinktä kun haluat ampuakolme viimestä vuoroa ovat erivärisiä.

ohjus vastapäivään ohjus myötäpäivään

Ohjuksia voidaan ohjata ohjausyksiköillä (vain pelit D, E, F, J, K ja L)

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET, Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:

```
    a) Valita uuden pelin,
tai b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac
       vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon.
       Katso toisen Videopac-kasetin käyttöokjetta.
tai c) Yhdistä antenni takaisin tv: hen ja irrota
       Videopac Computer verkosta.
```

Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan) Paina näppäintä RESET TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei

tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaale.

Näppäimet
RESET: palautus

Ohjeet
SELECT GAME: valitse peli

Modo de empleo (página 19)

ESPAÑOL

Guerra Aeronaval
(2 jugadores) Aprieten la tecla 1, 2 ö 3

Necesitarán precisión y cronometraje para este juego, ya que han de procurar hundir la nave enemiga a la vez que esquivan sus proyectiles. Anótense un punto por cada impacto directo en la nave de su contrario y réstense uno si toca a un barco neutral. Tienen 3 minutos para jugar. Al terminar el juego (tiempo = 00:00), gana el jugador de tanteo más alto.

tecla	tipo de proyectil
1	lanzamiento posterior, guiado
2	lanzamiento posterior, sin guiar
3	lanzamiento anterior, guiado

Usen el aparato izquierdo para avión y el derecho para submarino.

ascender
fuego más rápido (avión) más lento (avión)
más lento (subm.) más rápido (subm.)
picar

Disparen los proyectiles usando el botón del mango.

izquierda derecha

Los proyectiles pueden controlarse también con los controles de mano teclas 1 y 3 únicamente.

Batalla
(2 jugadores) Aprieten las teclas A a L

Las batallas exigen una gran pericia en el manejo de los mandos del tanque, sobre todo al girar y disparar. Cada jugador tiene 20 jugadas. Anótense un punto por cada impacto directo. Hay 3 minutos para jugar: al terminar el juego (tiempo = 00:00 o los dos jugadores sin municiones), gana el que tenga mayor tanteo. Las variaciones de este juego están dadas por: proyectiles dirigidos (controlados por palanca de rótula), campo de minas (minas marcadas por una cruz blanca). El contrario gana un punto cada vez que se pisa una mina, y en terreno montuoso (no se puede disparar ni pasar a través de las barreras).

tecla	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
minas presentes	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
control de proyectiles	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
n° de barreras	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

Usen el mango izquierdo o el derecho para controlar el tanque. Para conseguir mejores resultados, imaginen que están dentro de él.

avance

giro a izquierdas giro a derechas

retroceso

Aprieten el botón del mango para disparar: las tres últimas descargas tienen un color diferente.

proyectil a la izquierda proyectila la derecha

Los proyectiles pueden controlarse con los mango (juegos D, E, F, J, K, y L únicamente).

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET. En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:

```
  a) Elija otro juego.
o b) Elija otro Videopac. Quiten el Videopac
     existente colocando una mano junto aél y
     empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a
     poner el Videopac en su caja Vean ahora el
     modo de empleo del Videopac siguiente.
o c) Enchufen la antena al televisor y desconecten
     el computador del Videopac de la red:
```

Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET. El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser asi, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en

el Mode de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego

Modo de emprego (página 21)

PORTUGUÊS

Guerra Aero-Naval
(2 jogadores) Premir Teclas 1, 2 ou 3

Para este jogo é necessário tempo e destreza, uma vez que vai tentar abater a nave inimiga ao mesmo tempo que se esquiva dos seus misseis. Marca um ponto cada vez que se atinge a nave inimiga e deduz-se um ponto cada vez que se atinge um navio neutro. Tem 3 minutos para jogar. Quando o jogo termina (tempo = 00:00) ganha o jogador que tiver maior número de pontos.

Pressor	tipo de missil
1	missil teleguiado p/trás
2	missil não teleguiado p/trás
3	missil teleguiado p/a frente

Utilize o comando manual esquerdo para o avião e o direito para o submarino.

Subida
Avião rápido) Avião lento
Submarino lento Submarino rápido
Mergulho

Dispare os misseis utilizando o comando manual.

Esquerda Direita

Os misseis podem também ser controlados por comando manual (Teclas 1 e 3 somente)

Batalha
(2 jogadores) Premir uma das teclas de A a L

Este jogo exige ema grande destreza no control do tanque, especialmente a virar e a disparar. Cada jogador tem 20 oportunidades. Marca um ponto cada vez que acertar. Tem 3 minutos para jogar. Quando o jogo acaba (tempo = 00:00 ou quando ambos os jogadores estão sem munições). Ganha o jogador que tiver maior pontuação. Variações deste jogo podem ser dadas por: misseis teleguiados (controlados pelo botão de comando) campo de minas (minas marcadas com uma cruz branca). O sue adversário ganha um ponto por cada mina ou cada obstáculo em que você bata (não pode disparar ou mover-se através das barreiras).

Pressor	A	B	C	D	E	D	G	H	I	J	K	L
Minas presentes	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X
Control de misseis	-	-	-	X	X	X	-	-	-	X	X	X
N° de barreiras	0	2	10	0	2	10	0	2	10	0	2	10

Utilize o control esqeurdo ou direito para manobrar o seu tanque. Para obter melhores resultados imagine que está dentro do tanque.

Para a frente

Rodar no sentido inverso dos ponteiros do relógio

Rodar no sentido dos ponteiros do relógio

Para trás

Premir o comando manual para disparar. Os três ultimos disparos têm uma cor diferente.

Misseis no sentido inverso dos ponteiros do relógio

Misseisentido directos no dos ponteiros de relógio

On misseis podem ser manobrados pelo controlo manual. (jogos D, E, F, J, K e L somente)

Cada vez que um jogo acabar, prima a tecla RESET, e SELECT GAME aperece no écran. É então possivel

```
a) Escolher outro jogo do módulo ou
b) Mudar o módulo. Para retirar um módulo,
   colocar uma mão sobre o computador e
   puxar para cima com a outra mão.
   Guardar o mõdulo na sua caixo. Introdizir
   outro módulo e ler o modo de emprego.
c) Para utilzar normalmente o televisor,
   desligue o Videopac e ligue a antena.
```

Verificação
Se o equipamento parece não functionar correctamente, proceda como segue: Prima a tecla RESET. O televisor deve emitir um som e SELECT GAME deve aparecer no écran. Em caso contrário, verifique se o equipamento está instalado de acordo com o modo de emprego. Se o defeito persistir, leve o gravador e o módulo ao vendedor onde a adquiriu.

Teclas
RESET: repôr a zero
CLEAR: apagamento
ENTER: entrada

Instruções
SELECT GAME: escolha o jogo
SKILL: habilidade
SKILL LEVEL: nivel de habiladade